

Regulament tenis de masa





Cuprins

2. Fileul
3. Mingea
4. Paleta
5. Definitii
6. Serviciul
7. Intoarcere (retur) buna
8. Ordinea de joc
9. A Let
10. Un Punct – daca jocul nu este “a let” jucatorul puncteaza
11. Setul
12. Meciul
13. Pauzele
14. Alegerea terenului si a serviciului
15. Serviciu in afara randului sau alegerea gresita a terenului
16. Echipamentul





1. Masa

- 1.1. Masa trebuie sa aibe o forma dreptunghiulara cu o lungime de 274 cm. si o latime de 152.5 cm. Masa trebuie sprijinita astfel incit suprafata de deasupra, numita suprafata de joc, sa fie in plan orizontal la 76 cm. deasupra podelei.
- 1.2. Masa trebuie sa fie facuta dintr-un material care sa ofere in mod uniform un salt de 23 cm. al unei mingii cand este lasata sa cada de la o inaltime de 30 cm. de deasupra suprafetei de joc.
- 1.3. Suprafata de joc trebuie sa fie colorata intr-o culoare inchisa si mata, cu o linie de 2 cm. in lungul fiecarei margini.
 - 1.3.1. Liniile de pe muchiile de 152.5 cm. vor fi numite linii de terminare si se va considera ca se prelungesc la infinit.
 - 1.3.2. Liniile de 274 cm. se vor numi margini.
- 1.4. Pentru jocurile de dublu, suprafata de joc trebuie impartita in doua jumatati de o linie alba de 3 mm. latime care este trasata paralel cu marginile mesei si de va numi linie de centru. Daca linia de centru este marcata permanent nu invalideaza masa pentru jocul de simplu. Linia de centru este considerata ca facand parte din fiecare parte dreapta a fiecarei jumatati de masa.
- 1.5. Se considera ca suprafata de joc include muchiile superioare ale mesei dar nu include marginea mesei de sub muchia superioara.

2. Fileul

- 2.1. Suprafata de joc este impartita in doua terenuri de marime egala de un fileu care este intins paralel cu liniile de terminare.
- 2.2. Fileul este compus dintr-o plasa, stalpi si ansamblul de prindere de masa.
- 2.3. Fileul este suspendat de un snur prins la fiecare capat de stalpi inalti de 15.25 cm. Limita exterioara a fileului este de 15.25 cm. in afara liniilor de margine.
- 2.4. Fileul pe toata lungimea lui trebuie sa fie la 15.25. cm. deasupra suprafetei de joc. Marginea de jos a fileului, pe intreaga lungime a sa, trebuie sa fie ct mai aproape de suprafata de joc iar marginile laterale ale fileului trebuie sa fie cit mai aproape de stalpi de sprijin.

3. Mingea

- 3.1. Mingea trebuie sa fie sferica cu un diametru de 40 mm. si trebuie sa cintareasca 2.7 grame.
- 3.2. Mingea trebuie sa fie facuta din celuloid sau material plastic si trebuie sa fie alba sau portocalie si mata.

4. Paleta

- 4.1. Paleta poate fi de orice marime, forma si greutate dar "lemnul" (partea de lovire) trebuie sa fie plana si rigida.





- 4.2. Cel puțin 85% din grosimea "lemnului" trebuie să fie din lemn natural. Un strat adeziv din "lemn" poate fi întărit cu materiale fibroase ca fibra de carbon, fibra de sticlă sau hartie comprimată dar nu trebuie să fie mai gros de 7.5% din grosimea totală sau 0.35 mm.
- 4.3. Partea "lemnului" care se folosește pentru lovirea mingei trebuie să fie acoperită cu cauciuc normal care are cosuri în afara și are o grosime totală incluzând adezivul de cel mult 2 mm. sau sandwich care are cosurile în interior sau exterior care nu depășește cu totul cu adeziv o grosime de 4 mm.
- 4.3.1. Cauciucul normal cu cosuri este un singur strat de cauciuc necelular, natural sau sintetic, cu cosuri uniforme distribuite pe suprafața cu o densitate între 10 și 50 pe cm pătrat.
- 4.3.2. Cauciucul sandwich este un singur strat de cauciuc celular acoperit cu un singur strat exterior de cauciuc normal cu cosuri, grosimea cauciucului normal nu poate depăși 2 mm.
- 4.4. Materialul acoperitor trebuie să fie întins până la marginea "lemnului" dar nu peste aceasta, excepție face partea cea mai apropiată de maner care poate fi lăsată neacoperită sau acoperită cu orice alt material și va fi considerată ca făcând parte din maner.
- 4.5. "Lemnul", orice strat al "lemnului", orice strat din materialul de acoperire sau adeziv trebuie să fie continuu și de grosime uniformă.
- 4.6. Suprafața materialului care acoperă o față a "lemnului" sau o față rămasă neacoperită trebuie să fie mată și roșie iar cealaltă neagră.
- 4.7. Micile abateri de la uniformitatea culorii sau a continuității stratului acoperitor datorate decolorării, uzurii sau deteriorării accidentale pot fi ignorate considerându-se că nu modifică semnificativ caracteristicile suprafeței.
- 4.8. La începutul meciului sau dacă schimbă paleta în timpul meciului, jucătorul trebuie să arate adversarului și arbitrului paleta pe care o va folosi și trebuie să îi lăsa să o examineze.
- 4.9. Dacă un jucător deteriorează paleta în timpul jocului trebuie să o înlocuiască imediat cu alta paleta pe care a adus-o cu el în arena de joc ori îi este adusă în arena de joc. Paleta nu poate fi schimbată într-un meci decât dacă este deteriorată într-un mod care nu permite jucătorului folosirea în continuare. Dacă un jucător schimbă paleta într-un meci fără notificare, arbitrul poate suspenda meciul.
- 4.10. Materialul care acoperă fețele lamei folosite pentru lovirea mingei trebuie să fie aprobate forurile abilitate și trebuie să aibă atașată vizibil emblema ITTF.
- 4.11. Dacă un jucător lovește mingea în timpul jocului cu o parte a lamei a cărei suprafață nu este în conformitate cu regulamentul, adversarul sau primește un punct.

5. Definiții

- 5.1. Joc se numește perioada în care mingea se află în joc.
- 5.2. Mingea este în joc din ultimul moment în care stă în palma mâinii libere înainte de a fi intenționat aruncată în serviciu înainte să atingă orice altceva decât suprafața de joc, fileul, paleta, manerul sau înainte de a se decide dacă s-a jucat un punct.
- 5.3. A let este un joc în care nu se contorizează scorul.
- 5.4. Un punct este un joc în care se contorizează scorul.
- 5.5. Mana cu paleta este mana în care jucătorul ține paleta.
- 5.6. Mana liberă este mana în care jucătorul nu ține paleta.
- 5.7. Un jucător lovește mingea dacă o atinge cu paleta ori cu mana cu paleta mai jos de închietura mâinii.
- 5.8. Un jucător împiedică mingea dacă el sau orice poartă sau folosește atinge în timpul jocului când se deplasează pe lângă suprafața de joc și nu a depășit linia de terminare, nu a





atins terenul sau de cand a fost lovita de adversarul sau.

5.9. Jucatorul la serviciu este cel care loveste primul mingea intr-un joc.

5.10. Jucatorul la primire este cel care loveste mingea al doile intr-un joc.

5.11. Arbitrul este persoana desemnat sa decida rezultatul fiecarui joc.

5.12. Arbitrul asistent este persoana desemnata sa ajute arbitrul. Numaratorul de lovituri este persoana care numara loviturile prompt. (The stroke counter is the person appointed to count strokes under the expedite system)

5.13. Orice poarta sau foloseste jucatorul reprezinta tot ce poarta sau foloseste jucatorul la inceputul unui joc.

5.14. Mingea este privita ca trecand peste sau pe langa fileu daca trece pe sub sau prin afara proiectiei fileului in afara mesei.

6. Serviciul

6.1. Serviciul trebuie sa inceapa cu mingea stand in palma deschisa a jucatorului care serveste.

6.2. Jucatorul care serveste trebuie sa arunce mingea vertical fara a invarti-o astfel incat sa se inalte cel putin 16 cm dupa ce paraseste palma jucatorului si fara sa atinga nimic in cadere.

6.3. Cand mingea cade jucatorul trebuie sa o loveasca astfel incat mingea sa loveasca mai intai terenul sau si apoi trecand peste sau pe langa fileu terenul adversarului. In meciurile de dublu mingea trebuie sa loveasca succesiv cele doua parti din dreapta ale celor doua terenuri.

6.4. De la inceputul serviciului pana cand mingea este lovita, aceasta trebuie sa se afle deasupra suprafetei de joc si in spatele liniei de terminare a terenului. Mingea nu trebuie ascunsa jucatorului care primeste serviciul de nici o parte a corpului sau de imbracamintea jucatorului care serveste sau a partenerului de echipa in cazul jocului de dublu.

6.5. Cade in responsabilitatea jucatorului care serveste ca arbitrul sau ajutorul de arbitru sa vada daca serviciul este regulamentar.

6.5.1. Daca nu exista ajutor de arbitru iar arbitrul nu este sigur cu privire la corectitudinea serviciului acesta poate, prima data intr-un meci, sa avertizeze jucatorul la serviciu fara a-l penaliza cu un punct.

6.5.2. Daca in situatii repetate intr-un meci serviciul unui jucator sau a partenerului de dublu este greu de stabilit daca este corect jucatorul care primeste serviciul primeste un punct.

6.5.3. Daca serviciul este gresit si nici nu este un serviciu corect jucatorul care primeste serviciul primeste un punct iar cel care serveste nu primeste advertisement.

6.5.4. In mod exceptional, arbitrul poate relaxa conditiile de serviciu daca incalcarea serviciului se datoreaza unui handicap fizic al jucatorului.

6.6. Daca incercand sa serveasca jucatorul nu loveste mingea in timp ce este in joc, oponentul primeste un punct.

7. Intoarcere (retur) buna

7.1. Mingea, servita sau intoarsa in joc, trebuie lovita si aruncata direct peste sau pe langa fileu in terenul adversarului, chiar daca mingea atinge fileul.

7.1.1. Daca mingea, servita sau intoarsa in joc, se intoarce din impuls propriu peste fileu aceasta trebuie lovita astfel incat sa mearga direct in terenul adversarului.





8. Ordinea de joc

8.1. In jocul de simplu, jucatorul care serveste executa un serviciu bun, jucatorul care primeste trebuie sa execute un retur bun si apoi jucatorii trebuie sa execute returnuri bune.

8.2. In jocul de dublu, jucatorul care serveste trebuie sa execute un serviciu bun, jucatorul care primeste serviciul trebuie sa execute un retur bun, partenerul jucatorului care serveste trebuie sa execute un retur bun, partenerul jucatorului care primeste trebuie sa execute un retur bun si apoi toti jucatorii trebuie sa execute returnuri bune dupa aceeasi regula.

9. A Let

9.1. Daca in serviciu mingea in trecerea peste fileu il atinge dar serviciul este bun sau este impiedicata de jucatorul care primeste sau partenerul sau.

9.2. Daca serviciul este executat cand jucatorul la primire nu este pregatit, adica daca nici unul dintre adversari nu incearca sa loveasca mingea.

9.3. Daca se greseste serviciul sau returul din cauza unei perturbari in afara controlului jucatorului.

9.4. Daca jocul este intrerupt de arbitru sau ajutorul de arbitru.

9.4.1. Pentru a corecta o eroare.

9.4.2. Pentru a "introduce expedite system".

9.4.3. Pentru a atentiona sau a penaliza un jucator.

9.4.4. Daca conditiile de joc sunt perturbate intr-un mod in care se poate afecta jocul.

10. Un Punct – daca jocul nu este "a let" jucatorul puncteaza

10.1. Daca adversarul greseste serviciul.

10.2. Daca adversarul greseste returul.

10.3. Daca, dupa ce executa un serviciu sau un retur corect, mingea atinge altceva decat fileul inainte de a fi lovita de adversar.

10.4. Daca mingea trece peste linia de terminare fara sa atinga terenul sau dupa ce a fost lovita de adversar.

10.5. Daca adversarul impiedica mingea, vezi regula 9.1.

10.6. Daca adversarul loveste mingea de doua ori succesiv.

10.7. Daca adversarul loveste mingea cu o parte a paletii care nu are o suprafata logala.

10.8. Daca adversarul sau orice altceva ce poarta sau foloseste misca suprafata de joc.

10.9. Daca adversarul sau orice altceva ce poarta sau foloseste atinge fileul.

10.10. Daca mana libera a adversarului atinge suprafata de joc.

10.11. Daca in jocul de dublu loveste mingea in afara secventei corecte de joc stabilita de primul jucator care serveste si primul jucator care primeste serviciul.

10.12. "As provided under the expedite system".

10.13. Daca arbitrul penalizeaza adversarul cu un punct.





11. Setul

11.1. Un set este castigat de primul jucator sau pereche care castiga 11 puncte inainte ca ambii jucatori sau perechi sa castige 10 puncte, cand jocul va fi castigat de primul jucator sau pereche care castiga 2 puncte mai mult.

12. Meciul

12.1. Un meci reprezinta cel mai bun dintr-un numar impar de seturi.

12.2. Jucarea trebuie sa fie continua exceptand pauzele autorizate.

13. Pauzele

13.1. Pauze de 1 minut intre seturile succesive ale unui meci.

13.2. Pauze scurte dupa primele 6 puncte de la inceputul fiecarui set.

13.3. Un jucator sau pereche poate cere o pauza de cel mult 1 minut pe durata unui meci.

13.3.1. In meciuri individuale pauza poate fi solicitata de un jucator sau de o pereche sau de o persoana desemnata. In meciurile pe echipe solicitarea de pauza poate fi ceruta si de capitanul de echipa.

13.3.2. Pauza poate fi ceruta numai cand mingea este in fara jocului si trebuie semnalata printr-un semn "T" facut cu mainile.

13.3.3. Cand primeste o cerere valida pentru pauza, arbitrul va intrerupe jocul. Jocul va continua in momentul in care jucatorul sau perechea care a solicitat pauza este pregatita sa continue meciul sau la sfarsitul unui minut (care dintre aceste conditii se indeplineste prima).

13.4. Arbitrul poate permite intreruperea meciului pentru cea mai scurta durata posibila, si in nici un caz mai mult de 10 minute, daca un jucator este in incapacitate de a juca din cauza unui accident. Arbitrul va avea grija ca pauza solicitata sa nu fie exagerat de dezavantajoasa pentru oponenti.

14. Alegerea terenului si a serviciului

14.1. Alegerea terenului si a dreptului de a servi primul se stabileste prin tragere la sorti iar castigatorul trebuie sa aleaga sa serveasca primul sau sa ocupe unul dintre terenuri.

14.2. Cand un jucator sau o echipa alege sa serveasca primul sau alege unul dintre terenuri oponentul poate folosi cealalta alegere.

14.3. Dupa jucarea a 2 puncte jucatorul sau echipa care a primit serviciul va servi si tot asa pana la sfirsitul setului. In cazul in care oponentii au marcat cate 10 puncte serviciul se va schimba la fiecare punct adjudecat.

14.4. In primul set dintr-un meci perechea care va servi prima, va decide care dintre jucatori va servi primul iar oponentii vor stabili cine va primi serviciul primul. In urmatoarele seturi, se va alege primul jucator ce va servi si de receptionat va receptiona jucatorul care i-a servit in setul anterior.

14.5. In jocul de dublu, la fiecare schimb de serviciu cel care a receptionat serviciul va servi si partenerul celui care a servit va receptiona.

14.6. Jucatorul sau perechea care a servit primul intr-un meci va receptiona in urmatorul set. In setul decisiv cei care receptioneaza vor schimba ordinea dupa ce o pereche acumuleaza 5 puncte.





14.7. La inceputul fiecarui set se schimba terenurile. In setul decisiv se vor schimba terenurile dupa ce o pereche acumuleaza 5 puncte.

15. Serviciu in afara randului sau alegerea gresita a terenului

15.1. Daca un jucator serveste in afara randului sau, jocul va fi intrerupt si se va continua in mod corect din punct de vedere al regulamentului.

15.2. Daca jucatorii nu schimba terenurile atunci cand ar trebui, jocul este intrerupt deodata ce gresala ste descoperita si jucatorii vor schimba terenurile.

15.3. In orice caz, punctele marcate inainte de descoperirea greselii vor fi socotite.

16. Echipamentul

16.1. Jucatorii nu pot alege mingiile in zona de joc.

16.1.1. Cand este posibil jucatorii vor alege una sau mai multe mingii inainte de intrarea in zona de joc. Meciul se va disputa cu una dintre aceste mingii alese la intamplare de catre arbitru.

16.1.2. Daca nu a fost aleasa nici o minge inainte de intrarea in zona de joc, meciul se va disputa cu una aleasa la intamplare de catre arbitru.

16.1.3. Daca o minge trebuie inlocuita in timpul meciului, inlocuirea se va face in conformitate cu prevederile articolelor 16.1.1 si 16.1.2.

16.2. In timpul pauzelor jucatorii trebuie sa lase paletele pe masa.

